

1. Contenu du jeu

91 dominos, 8 marqueurs trains, 1 centre de jeu, règles de jeu

2. But du jeu

Être le premier, à chaque partie, à se débarrasser de tous ses dominos ou au moins de ses dominos comportant plus de points. Celui qui totalise le moins de points à l'issue du jeu sera le vainqueur.

3. Préparation

Placez le domino double-12 sur le centre de jeu. C'est le point de départ de tous les trains appelé la locomotive.

Retournez les autres dominos faces cachées et mélangez-les. Chaque joueur pioche un certain nombre de dominos en fonction du nombre de joueurs (voir tableau suivant), puis les range à l'abri du regard des autres joueurs. Les dominos restants constituent la pioche qui servira tout au long de la partie. Chaque joueur choisit un des marqueurs trains en plastique de couleur.

Nombre de joueurs 2 3 4 5 6 7 8

Nombre de dominos par joueur 16 16 15 14 12 10 9

4. Les différents trains

4.1 Le train personnel

C'est une chaîne de dominos coïncidant les uns avec les autres, démarrant d'un des emplacements extérieurs disponibles du centre de jeu, dont le premier domino comporte un des côtés identique à la locomotive. Vous êtes seul à jouer sur votre train tant que vous êtes en mesure d'assembler des dominos à votre tour de jeu.

4.2 Les trains des autres joueurs

Vous ne pourrez assembler de dominos sur ces trains que s'ils sont porteurs d'un marqueur train.

4.3 **Le Train Mexicain** - Est lui aussi une chaîne de dominos correspondant les uns aux autres dont le premier domino doit comporter un des côtés identique à la locomotive. Ce Train Mexicain démarre et circule à côté des trains personnels (voir illustration). Et tous les joueurs peuvent jouer, à leur tour de jeu, sur ce train.

5. Comment jouer?

Le joueur le plus âgé commence. Pour les parties suivantes, le premier joueur change dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur démarre son Train Personnel ou bien le Train Mexicain en faisant correspondre un de ses dominos à la locomotive, puis le tour passe au joueur suivant. Tout joueur peut commencer le Train Mexicain à son tour de jeu si ce train n'a pas encore été démarré.

A l'exception des doubles (voir Dominos Doubles/Doublets), on ne joue qu'un domino à chaque tour. Si un domino est jouable, il faut impérativement le poser.

5.1 Situation de Blocage et Marqueur

Si vous ne pouvez jouer de domino, piochez-en un et jouez-le si possible. Sinon, posez votre marqueur sur votre train (où au départ du train, s'il n'a pas encore démarré...), puis le tour passe au joueur suivant. Un marqueur sur un train signifie que le train est ouvert (admissible) aux autres joueurs. Tant qu'il y a un marqueur posé sur votre train, vous pourrez toujours jouer sur tout autre train admissible à votre tour de jeu.

Vous enlèverez votre marqueur de votre train personnel dès que vous aurez joué dessus.

5.2 Dominos Doubles/Doublets

Un doublet (domino double) est placé perpendiculairement au train (voir illustration).

Quand vous posez un doublet, vous devez toujours le compléter en jouant un nouveau domino qui n'est pas un double (à moins que le double soit votre dernier domino, et dans ce cas la partie se termine).

Comme vous devez finir votre tour de jeu en posant un domino non double, vous devrez piocher un domino si vous ne pouvez fermer un doublet. Si vous ne pouvez toujours pas jouer, vous placerez votre marqueur sur votre train.

5.3 Doublet ouvert

Si le double n'est pas complété (qu'il est donc laissé ouvert) quand votre tour prend fin, le joueur suivant devra impérativement le compléter avant de pouvoir jouer sur tout autre train, comportant ou ne comportant pas de placer un marqueur sur leur train personnel.

S'il n'est pas possible de compléter un doublet parce qu'il n'y a plus de domino correspondant disponible, ce double sera laissé ouvert exceptionnellement. Note : il y a 13 dominos par couleur.

6. Fin d'une partie

Quand la pioche est épuisée, un joueur qui ne peut jouer doit passer et poser son marqueur sur son train personnel.

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un seul domino, il doit avertir ses adversaires en frappant la table avec ce dernier domino.

Une partie prend fin lorsqu'un joueur « fait domino » (joue son dernier domino), ou lorsque la pioche est épuisée et qu'aucun joueur ne peut jouer.

7. Parties suivantes

Chaque nouvelle partie commence avec le doublet inférieur d'un point par rapport à la locomotive du tour précédent (12, puis 11, etc..). Le double 0 est la locomotive du dernier tour.

7.1 Les scores et le gagnant

A la fin de toute partie, chaque joueur additionne et inscrit le total des points de tous ses dominos non joués.

7.1.1 (Exemple : le domino 5-7 à une valeur de 12, le domino un côté d'une valeur supérieure à 10 points. Deux joueurs tirent 15 dominos chacun, 3 joueurs tirent 13 dominos chacun, 4 joueurs tirent 10 dominos chacun. Dans ce cas, c'est le double-9 qui est la locomotive.

7.1.2 Vous pourrez aussi jouer à jeu découvert. Les dominos de la pioche se présentent faces cachées mais tous les autres dominos sont visibles de tous les joueurs.

1. Contents

91 domino tiles, 8 train markers, 1 centrepiece and rules.

2. Object of the game

Be the first to play all your dominoes, or at least as many high-point dominoes as possible, in each round. The lowest total score after all rounds wins.

3. Set up

Place the double-12 domino in the centre piece on the table. This is where the trains begin. The double-12 in the centrepiece is called the engine.

Turn the other dominoes face down and shuffle them. Each player draws tiles according to the chart below and arranges them so that the other players cannot see them. The remaining tiles are gathered into a bone pile that is used for draws during play. Each player chooses a coloured train marker.

Players	2	3	4	5	6	7	8
Draw	16	16	15	14	12	10	9

4. Explanation of Different Trains

- Personal train** – A line of end-matching dominoes starting from an empty slot in the centrepiece with a tile matching the engine. As long as you are able to place a tile on your turn, your personal train is only open for you.
- Other players' trains** – You can only play tiles onto other players' trains if they have markers on them.
- Mexican Train** – A line of end-matching dominoes starting with a tile matching the engine. All players are allowed to play tiles onto the Mexican Train, which starts and runs beside the personal trains.

5. How to Play

The oldest player starts. Thereafter, rotate the starter of each round in clockwise order.

- The starting player either starts his personal train or the Mexican Train by matching a tile from his hand to the engine, after which the turn passes clockwise to the next player. Any player can start the Mexican Train on their turn if it hasn't been started yet. With the exception of playing doubles (see Double Dominoes), you can play one tile during each turn, if possible. If you have a playable tile, you must play.
- Unable to Play & the Marker**
If you do not have a playable tile, draw a tile from the bone pile and play it if possible. If not, place your marker on your personal train (or where the train will begin, if it hasn't been started yet), after which the turn goes to the next player. A marker on a train means that the train is open to the other players. While there is a marker on your train, you can still play on any available train on your turns.
You may remove the marker from your personal train after playing on it.
- Double Dominoes**
A double tile is placed sideways on the train.
When you play a double, you must play an additional tile that is not a double (unless the double is your last domino, in which case the round ends). You can play the additional tile on the double or on any open train.
Because you are required to end your turn by playing a non-double, you must draw if you don't have one. If you still can't play, place your marker on your train.

4. **Open Double:** If the double is left open (not played on) when your turn ends, the next tile to be played has to be played on the open double, i.e. the double must be closed before any other trains—marked or unmarked—can be played on. If the subsequent players cannot close the double even after drawing, they must place a marker on their personal train.

If it is not possible to close a double because no more tiles with that denomination remain, that open double does not restrict play.

- a. Hint: there are 13 tiles of each denomination.

5. **Ending a Round:**

When there are no more tiles in the bone pile, a player must pass if he does not hold a playable tile, and place a marker on his train.

When a player has only one tile left, he should announce this by tapping it on the table. A round ends when a player has “dominoed” (played his last tile), or when the bone pile is depleted and no one can play anymore.

6. **Subsequent Rounds:** Each new round begins with the double that is one number lower than the engine in the last round (12, then 11, etc.). The blank double is the engine in the last round.

7. **Scoring & the Winner**

At the end of each round, each player adds up the value of his unplayed tiles and gives the number to the scorekeeper (for example: 5-7 has a value of 12, 9-9 has a value of 18). The player with the lowest total score at the end of the final round wins.

8. **Variations**

- a. For a faster game with 2 to 4 players, remove all tiles that have at least 1 end with a value of 10 or more. Two players draw 15 tiles each; 3 players draw 13 each; 4 players draw 10 tiles each. In this case the double-9 domino is the engine.
- b. For a different kind of game experience, play with open tiles. The bone yard is face down, but all the players' tiles are visible to all players.